



**Marges**

Revue d'art contemporain

**03 | 2004**

**La place de l'image dans le monde contemporain**

---

**Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme.*  
*L'interactivité en art***

Genève, MAMCO, 2004, 312 pages, 20 ill. n/b, CD-Rom.

**Mok Mi Hudelot**

---



**Édition électronique**

URL : <http://journals.openedition.org/marges/785>

DOI : 10.4000/marges.785

ISSN : 2416-8742

**Éditeur**

Presses universitaires de Vincennes

**Édition imprimée**

Date de publication : 15 novembre 2004

Pagination : 116-117

ISBN : 978-2-84292-247-4

ISSN : 1767-7114

**Référence électronique**

Mok Mi Hudelot, « Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme. L'interactivité en art* », *Marges* [En ligne], 03 | 2004, mis en ligne le 15 novembre 2004, consulté le 22 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/marges/785> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/marges.785>

---

Ce document a été généré automatiquement le 22 septembre 2020.

© Presses universitaires de Vincennes

---

# Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme. L'interactivité en art*

Genève, MAMCO, 2004, 312 pages, 20 ill. n/b, CD-Rom.

Mok Mi Hudelot

---

## RÉFÉRENCE

Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme. L'interactivité en art*. Genève, MAMCO, 2004, 312 pages, 20 ill. n/b, CD-Rom.

- 1 « Au départ, on a une photographie unique, la photographie aérienne numéro 2215 prise par l'Institut géographique national, à partir d'un Mystère 20, le 24 mai 1982 » (p. 15). Cette « photographie » a fait l'objet d'une première expérimentation de l'interactivité en art. Le premier texte (après l'introduction) donne une description détaillée de la réalisation du Bus (1985). Ce vidéodisque interactif, réalisé à partir d'un espace tracé/délimité sur cette photographie, invite les spectateurs à emprunter un bus pour parcourir les ruelles aux alentours l'Université Paris 8, à Saint-Denis. La description portant davantage sur le processus de réalisation de ce dispositif que sur son expérience interactive — sa réception —, il est intéressant de noter que ce premier texte publié en 1985 dans *Modernes et après. Les immatériaux*, contient déjà en lui les éléments essentiels des recherches expérimentales de Jean-Louis Boissier sur l'interactivité en art, dans les vingt années qui vont suivre — et cette première phrase donne déjà le ton, par la précision de sa référence à la photographie. Ces recherches portent sur la photographie et la vidéo, la notion de « saisie » — fortement liée à ces deux dispositifs — ainsi que celle de « collecte » et de « collection ». La question des données mises en mémoire, de la direction d'acteurs, de la scénographie, de la dramaturgie et la notion de « relation » participent des mêmes problématiques.
- 2 L'ouvrage réunit en une seule « unité » les dix-sept articles écrits de 1983 à 2003 ; lapse de temps qui représente tout autant une période de l'histoire de l'interactivité en art. L'unité dont il s'agit ici ne désigne pas seulement le « livre » en tant qu'objet physique

regroupant divers articles publiés ici et là. Mais le terme veut également désigner l'unicité du contenu de l'ouvrage. En effet, bien que chaque article aborde un thème spécifique, le tout contribue à donner à voir une forme de l'interactivité en art sous divers angles, annoncée dès le titre de l'ouvrage, à savoir la « relation ».

- 3 Si dans les premiers textes nous découvrons les concepts et les propos propres aux recherches expérimentales de Jean-Louis Boissier, l'auteur évoque rapidement l'une des questions de la création numérique : « comment défendre l'appartenance à l'art contemporain d'expériences et d'œuvres impliquant les nouvelles technologies numériques, tout en ayant comme préalable le critère du numérique et de l'interactivité ? » (p. 54). Cette question est traitée à travers les expositions « Artifices », une série de Biennale qui se sont tenues de 1990 à 1996, à Saint-Denis, lors desquelles les créations numériques et interactives, contemporaines de l'époque, ont spécifiquement occupé les lieux d'expositions, donnant ainsi au lecteur d'aujourd'hui une vue significative de l'évolution des œuvres numériques de cette période. D'autres expositions comme la « 3e Biennale d'art contemporain de Lyon » ou « Machine à communiquer », à la Cité des sciences, ont été également l'occasion de montrer l'inclusion du numérique dans l'art contemporain. Puis, les derniers articles sont consacrés aux résultats des recherches du Laboratoire esthétique de l'interactivité (LEI) de l'Université Paris 8 et de l'Atelier de recherches interactives (ARI) de l'École nationale supérieure des arts décoratifs, que dirige l'auteur. Ces textes mettent en avant des notions comme la « jouabilité » et « l'image-relation », qui sont tout autant des termes définissant l'interactivité en art, celle de « cinéma interactif » — qui désigne la spécificité de l'interactivité pratiquée par la vidéo.
- 4 Il faut aussi remarquer, outre les textes théoriques, la présence des illustrations — qui ne sont pas à considérer seulement comme accompagnant les textes —, ainsi que le CD-Rom. En effet, les illustrations ont pour particularité de se présenter sous forme de dessins informatiques montrant l'essentiel, contrairement à l'usage selon lequel des photographies illustrent des textes. Ces dessins schématiques représentent les lieux d'exposition, en détaillant les dispositifs interactifs. Nous comprenons que le but de ces dessins n'est pas uniquement de nous renvoyer aux lieux des expositions, mais qu'ils témoignent également des recherches scénographiques sur la disposition des œuvres dans un espace ; des recherches qui consistent à « affirmer la relation propre aux œuvres par une scénographie elle-même relationnelle » (p. 13). En effet, nous remarquons que ces dessins suggèrent toujours la place du ou des spectateurs par rapport aux dispositifs, notamment par la triple disposition ordinateur-bureau-chaise. Quant au CD-Rom, intitulé *Essais interactifs*, il contient des extraits d'œuvres de l'auteur, qui sont tout autant des « essais » comme l'indique son titre. Chaque œuvre étant le témoin d'une expérimentation, l'ensemble des œuvres reflète une recherche qui s'est effectuée directement à travers le médium numérique, une recherche plastique qui tend à effacer la frontière entre la théorie et la pratique.
- 5 Cet ouvrage est le témoin d'une vingtaine d'années de recherche consacrées à la construction de théories et de concepts de l'interactivité en art ; investigations toujours en cours, ce que laissent entendre les derniers articles et réalisations interactives de l'auteur.